

# GANG OF FOUR<sup>1.0</sup>

3 à 4 | 45 mm > avoir le moins de points

→ **préparation** | Pour chaque manche, mélanger toutes les cartes et distribuez-en 16 à chacun (à 3 joueurs, 16 cartes sont écartées) | **Première manche** : le joueur possédant le 1 multicolore joue cette carte en premier. **Manche suivante** : le gagnant de la manche précédente joue en premier

—memo à chaque début de nouvelle manche, on change de sens

—memo à chaque début de nouvelle manche, le perdant\* de la précédente manche donne f.v. au gagnant la meilleure carte de sa nouvelle main (le gagnant lui donne en retour une carte f.v.).

\*en cas d'égalité : celui avec le score total le + élevé

## Tour de jeu

Le premier joueur ou le gagnant du tour précédent se défausse d' une combinaison de cartes : tous les autres joueurs peuvent se défausser d' une combinaison du même nombre de cartes ET de valeur strictement supérieure à la précédente jouée OU passer.

Un même joueur peut, durant le même tour, réussir à se défausser de plusieurs combinaisons

—memo le dragon est la carte la + forte et doit être jouée seule

—memo les phoenix sont joués seuls, en paire ou dans un full

—memo le 1 multicolore est le plus fort des 1 et prend la couleur souhaitée dans une combinaison

—memo on peut choisir de passer même si on peut jouer une carte ou une combinaison supérieure à celle jouée.

Le tour prend fin lorsque tous les joueurs ont passé.

### ◇ COMBINAISONS DE 1 , 2 OU 3 CARTES

Une combinaison de cartes est jugée supérieure d'abord selon sa valeur, puis selon sa couleur (vert < jaune < rouge).

### ◇ COMBINAISONS DE 5 CARTES

C'est d'abord le type de combinaison (suite < flush < full < quinte flush) qui est pris en compte, puis valeur, puis couleur

—memo dans un full, on compare d'abord le brelan

—memo dans un flush, on additionne toutes les valeurs

### ◇ GANG OF FOUR (OF FIVE, SIX ...)

4 cartes de même valeur est la seule combinaison pouvant être jouée sur n'importe quelle combinaison de 1 à 5 cartes

—memo il est possible de joueur 5, 6 ou 7 cartes identiques

### ◇ DERNIÈRE CARTE

Si un joueur oublie de dire "carte" lorsqu'il lui reste une seule carte, il ne peut plus jouer jusqu'à la fin de la manche

Le joueur qui précède immédiatement un joueur ayant annoncé "carte" et qui débute un nouveau tour est obligé de jouer une combinaison de 2 à 5 cartes OU (s'il ne peut pas), sa carte la + forte

—memo cette règle n'est pas valable pour les autres joueurs

## Fin d'une manche et décompte

Dès qu'un joueur se défausse de sa ou ses dernières cartes. Chaque autre joueur marque des points de pénalités selon sa main restante (barème sur feuille de score).

## Fin de la partie et gagnant

Dès qu'un joueur dépasse les 100 points après X manches. Celui avec le moins de points remporte la partie

# GANG OF FOUR<sup>1.0</sup>

3 à 4 | 45 mm > avoir le moins de points

→ **préparation** | Pour chaque manche, mélanger toutes les cartes et distribuez-en 16 à chacun (à 3 joueurs, 16 cartes sont écartées) | **Première manche** : le joueur possédant le 1 multicolore joue cette carte en premier. **Manche suivante** : le gagnant de la manche précédente joue en premier

—memo à chaque début de nouvelle manche, on change de sens

—memo à chaque début de nouvelle manche, le perdant\* de la précédente manche donne f.v. au gagnant la meilleure carte de sa nouvelle main (le gagnant lui donne en retour une carte f.v.).

\*en cas d'égalité : celui avec le score total le + élevé

## Tour de jeu

Le premier joueur ou le gagnant du tour précédent se défausse d' une combinaison de cartes : tous les autres joueurs peuvent se défausser d' une combinaison du même nombre de cartes ET de valeur strictement supérieure à la précédente jouée OU passer.

Un même joueur peut, durant le même tour, réussir à se défausser de plusieurs combinaisons

—memo le dragon est la carte la + forte et doit être jouée seule

—memo les phoenix sont joués seuls, en paire ou dans un full

—memo le 1 multicolore est le plus fort des 1 et prend la couleur souhaitée dans une combinaison

—memo on peut choisir de passer même si on peut jouer une carte ou une combinaison supérieure à celle jouée.

Le tour prend fin lorsque tous les joueurs ont passé.

### ◇ COMBINAISONS DE 1 , 2 OU 3 CARTES

Une combinaison de cartes est jugée supérieure d'abord selon sa valeur, puis selon sa couleur (vert < jaune < rouge).

### ◇ COMBINAISONS DE 5 CARTES

C'est d'abord le type de combinaison (suite < flush < full < quinte flush) qui est pris en compte, puis valeur, puis couleur

—memo dans un full, on compare d'abord le brelan

—memo dans un flush, on additionne toutes les valeurs

### ◇ GANG OF FOUR (OF FIVE, SIX ...)

4 cartes de même valeur est la seule combinaison pouvant être jouée sur n'importe quelle combinaison de 1 à 5 cartes

—memo il est possible de joueur 5, 6 ou 7 cartes identiques

### ◇ DERNIÈRE CARTE

Si un joueur oublie de dire "carte" lorsqu'il lui reste une seule carte, il ne peut plus jouer jusqu'à la fin de la manche

Le joueur qui précède immédiatement un joueur ayant annoncé "carte" et qui débute un nouveau tour est obligé de jouer une combinaison de 2 à 5 cartes OU (s'il ne peut pas), sa carte la + forte

—memo cette règle n'est pas valable pour les autres joueurs

## Fin d'une manche et décompte

Dès qu'un joueur se défausse de sa ou ses dernières cartes. Chaque autre joueur marque des points de pénalités selon sa main restante (barème sur feuille de score).

## Fin de la partie et gagnant

Dès qu'un joueur dépasse les 100 points après X manches. Celui avec le moins de points remporte la partie